TURBOGRAFX™16

16-BIT GRAPHICS
ACTION GAME

namco®

BRAVOMAN™

AUTHORIZED TURBO GRAFX™ SEAL OF APPROVAL

TURBO 16 GRAFX™

NEC

BRAVOMAN™

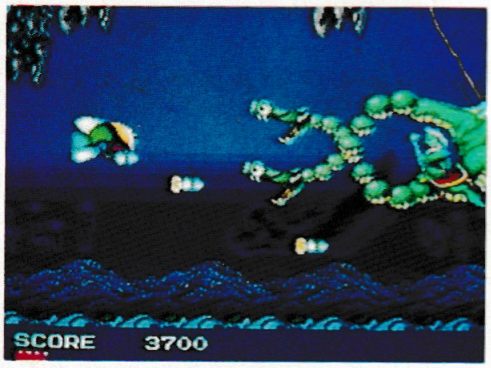
TURBOGRAFX™16

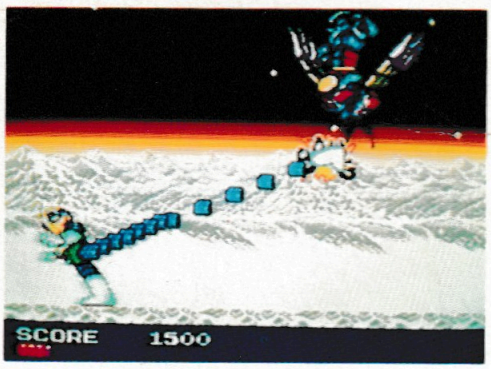
BRAVOMAN™

TURBOGRAFX™16

BRAVOMAN™

16-BIT GRAPHICS ACTION GAME





Dr. Bomb is a mad scientist with an attitude. He just activated his End the World Weapon and only you, BRAVOMAN, can find his lab and save us all! About a zillion of his deadly creatures are out to stop you. Spring your killer kicks, mega wallops and head butts against the scissor-tentacled Twin Squarain. Defeat Zortan's attacks from the sky! Then face the nuclear-haired madman himself! Will it be defeat for Dr. Bomb or doomsday for us? Tick...tick...tick...

TURBO 16 GRAFX™

- Number of players: 1
- Number of stages: 22
- Special features: Different weapons for land and water stages, directional punches and kicks
- Ages: 8 years to adult

TurboChip™ Game Cards operate only on the TurboGrafx™-16 Entertainment SuperSystem.

Game Copyright 1988, 1990 NAMCO Ltd.
© 1990 NEC Technologies, Inc.
1255 Michael Drive
Wood Dale, IL 60191

TGX040047

"TurboGrafx-16" and "TurboChip" are trademarks of NEC Technologies, Inc.
"Bravoman" is a trademark of NAMCO, Ltd.

Printed in U.S.A.
TurboChip™ Game Card manufactured in Japan.
90-day limited warranty (details inside)

0 92218 00099 6

BRAVOMAN™

TURBOGRAFX™ 16

BRAVOMAN
TM
TURBO
16
GRAFX
TM
NEC

Thank You

...for Buying this Advanced TurboChip Game Card, "Bravoman."

Before using your new TurboChip game card, please read this instruction manual carefully. Familiarize yourself with the proper use of your TurboGrafx-16 Entertainment SuperSystem, precautions concerning its use and the proper use of this TurboChip game card. Always operate your TurboGrafx-16 SuperSystem and this TurboChip game card according to instructions. Please keep this manual in a safe place for future reference.

©1988 1990 NAMCO Ltd.
TurboGrafx™-16 Entertainment SuperSystem
TurboChip™ Game Card

WARNINGS

1 Be sure that the power is turned off when changing game cards.
2 This is a precision device and should not be used or stored under conditions of excessive temperature or humidity.
3 Do not forcibly bend your TurboChip game cards.
4 Do not touch the inside of the terminal area or expose the SuperSystem to water, etc., as this might damage the unit.
5 Do not wipe your SuperSystem or TurboChip game cards with volatile liquids such as paint thinner or benzene.

TurboChip game cards are made especially for use with the TurboGrafx-16 Entertainment SuperSystem and will not operate on other systems.

Any duplication or rental of this software is strictly prohibited.

It's Bravoman to the Rescue!

The mad scientist, Dr. Bomb, and his evil army have taken over the peaceful village of Nitta with only one thing in mind–to take over the world!

Transformed from an ordinary man named "Arnold" into the ultra superhero "Bravoman" by an alien from the planet Alpha, you are all that stands in their way! You will not stop until Dr. Bomb and his evil army are defeated and the world is once again safe for humanity.

Go now Bravoman! Fight your enemies in the village, in the water and in the mysterious Ninja Houses. Your greatest challenge awaits you!

Object of the Game

You control Bravoman in his 22-stage quest over land and under sea to defeat Dr. Bomb's evil army and restore the village of Nitta and the Earth to peace. In each stage, make sure you watch out for your friends and any power ups that might appear! Also, try to score as many points as you can along the way! But beware–your archenemy, Dr. Bomb, awaits you in the final stages of the game!

Note: Bravoman is a one-player game.

Inserting the TurboChip Game Card

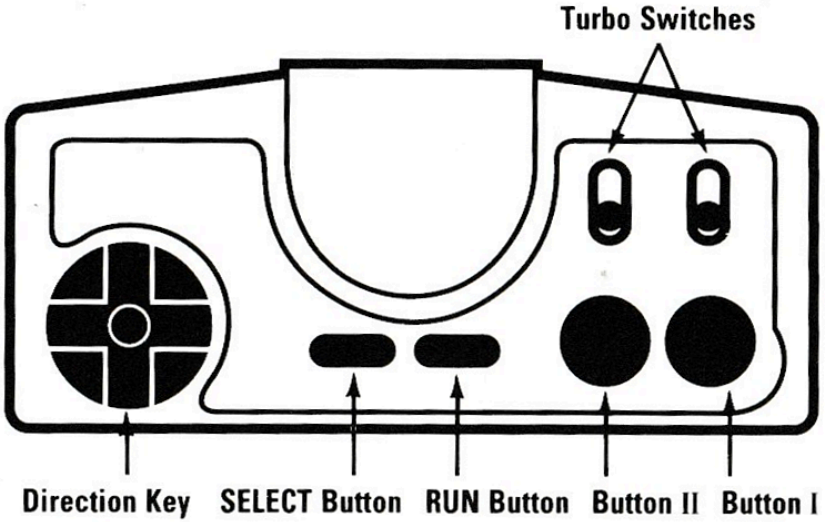
1 Remove the TurboChip game card from its plastic case.
2 Hold the TurboChip game card with the title side up and gently slide it into the Game Card Port until you feel a firm click. Do not bend the game card or touch its metal parts as this could erase the program.
3 Slide the Control Deck Power Switch to the "ON" position. If your game card is not inserted properly, the Power Switch will not move all the way to the right.
4 The title screen of "Bravoman" should appear on your television.

Starting the Game

When the title screen appears, press the RUN Button. The game will begin!
Good Luck!

Controlling the Movements of Bravoman

The movements of Bravoman are controlled using your TurboPad controller. Mastering its operation is critical to your success in defeating Dr. Bomb and his evil army. Basic TurboPad components and operation are shown below.



Direction Key (8-way controller)
On land, press LEFT and RIGHT to move Bravoman, and press DOWN to make him crouch. In the water, it is possible to move in 8 directions!

SELECT Button
During gameplay, press while holding the RUN Button down to reset the game.

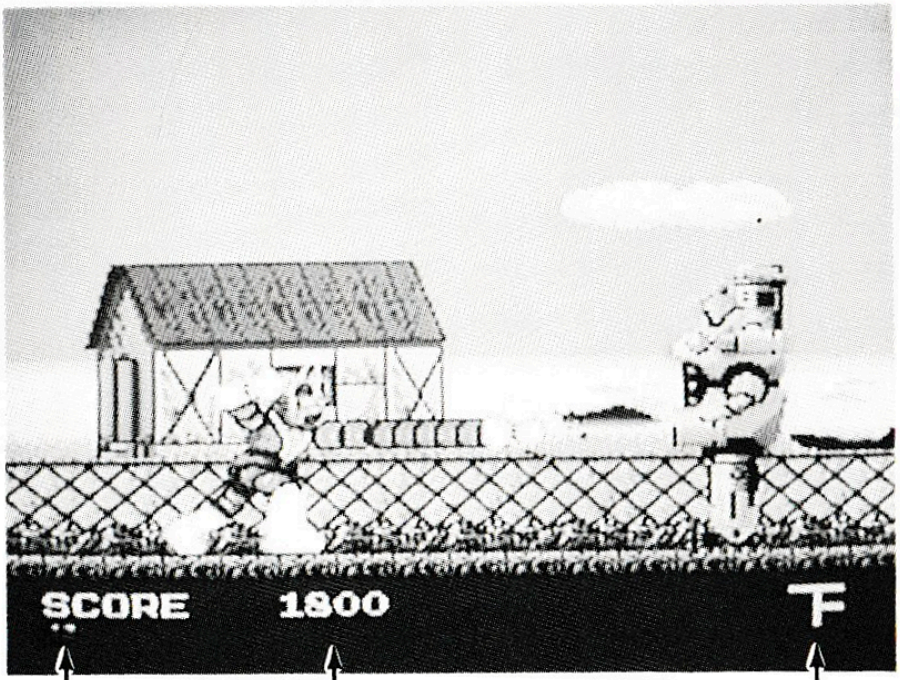
RUN Button
When the title screen appears, press this button to start the game. During gameplay, press and hold the RUN Button down and then press the SELECT Button to reset the game.

Button II
On land, press this button to attack. The length of time that you hold this button down determines the distance you reach. In the water, Button II fires a missile forward.

Button I
On land, press this button to jump. The height of the jump is determined by the length of time that you hold this button down. In the water, Button I drops depth charges.

Turbo Switches
Recommended Settings:
Both switches should be in the "DOWN" position when on land and in the "UP" position when underwater.

Screen Displays



Life Gauge

Score

Pieces of Large "Luck" Symbols

Collecting Luck Symbols and Continuing Your Game

Collecting "Luck" Symbols

Sometimes, a "luck" symbol will appear when you defeat an enemy. As you collect these symbols, two large symbols will begin to form in the lower right-hand corner of the screen. When these two symbols are completed, Lottery Man will appear and give you an "item" which will help you.

In addition, when you clear a land stage, Lottery Man will restore your life gauge. The amount that he restores your life gauge depends on the number of luck symbols that you collected.

How to "Continue"

Bravoman's life gauge goes down each time he is successfully attacked by an enemy. When this gauge reaches zero, the game is over. If you want to continue to play, press the RUN Button when the "CONTINUE" screen appears. This allows you to continue gameplay from the beginning of the last stage where you were defeated. Please remember that you can continue only four times, unless you have accumulated a "1 UP".

Different Methods of Attack on Land and Sea

In the water, you become a sea creature and attack with torpedoes and depth charges. You must aim and shoot carefully to get ahead!

On land, however, you have many moves to choose from. For instance, you can use kicks, punches and head-butts to attack. Also, a variety of attacking methods are made possible by using these basic moves in combination with jumping and other moves. Listed below are some key "land" fighting techniques.

Bravo Punch
Press Button II from a standing position to execute a punching attack.

Bravo Head Butt
Press Button II while pressing the Direction Key DOWN to execute a head butt.

Bravo Kick
Press and hold Button I and then press Button II to kick while jumping. To attack in an upward-diagonal direction, press and hold the Direction Key UP and then press Button II.

Bravo High Jump
Press and hold Button I and then press Button II repeatedly to achieve a higher jump.

Bravo Crawl
Press the Direction Key DOWN to crawl along the ground.

Collecting "Items"

You can receive "items" from the Lottery Man by collecting "luck" symbols. It is also possible to find some items during certain stages of the game, so be on the lookout!

Beverage
Makes you temporarily invincible.

Sushi
Increases your life gauge by 10.

Ramen (Bowl of Noodles)
Increases your life gauge by 4.

Onigiri (Rice wrapped in Seaweed!)
Increases your life gauge by 1.

Piercing Fist
Increases your attacking power for about 30 seconds.

Wave-Action Bullets
Lets you fire 10 Wave-Action Bullets.

Disappointment
A real letdown. You get only a tiny increase in your score.

1 UP
Increases the number of times you can "CONTINUE" after "GAME OVER" by one.

Bullet Train
Takes you non-stop to the end of the stage that you are in.

Characters You Will Meet Along the Way

Arnold (Bravoman)
While appearing to be a mild-mannered family man, he is really Bravoman!

Alpha Man
The spaceman who gave Arnold the power to change into Bravoman.

Dr. Bomb
A dangerous scientist with a burning desire to take over the Earth.

Dr. Bomb's Evil Army
These minions of evil will stop at nothing to destroy Bravoman!

Bravoman's Double
He's tough! Could it be that this enemy is really an ally?

Lottery Man
A friend who gives you many "items."

Princess Waya
This Princess has some dangerous magic!

Twin Squrain
His serpents have quite a bite!

Zortan
When this character is around, watch out for attacks from above!

Playing Tips

Make sure that your TurboSwitches are in the "DOWN" position when you are in a land area so that you can jump and kick from a distance. However, when you are underwater, move them to the "UP" position so that you can rapidly fire torpedoes and depth charges.

If you meet up with Alpha Man during the game, be sure not to accidentally attack him! His is your ally and will give you hints about "clearing" the game.

Destroy every enemy creature that you see. If you dodge some, you might miss some luck symbols!

Bravoman can actually walk on some of the clouds in the early stages. Do not miss this opportunity because it can lead to some useful items!

The upward-diagonal Bravo Kick can be one of your greatest moves. Do not hesitate to use it on flying foes!

Call the TurboGrafx Hotline at (708) 860-3648 for additional game-playing tips!

NEC TurboChip™ 90-Day Limited Warranty

NEC TECHNOLOGIES, INC. ("NECT") warrants this product to be free from defects in material and workmanship under the following terms:

HOW LONG IS THE WARRANTY
This product is warranted for 90 days from the date of the first consumer purchase.

WHO IS PROTECTED
This warranty may be enforced only by the first consumer purchase. You should save your proof of purchase in case of a warranty claim.

WHAT IS COVERED
Except as specified below, this warranty covers all defects in material or workmanship in this product. The following are not covered by the warranty:

1. Any product that is not distributed in the U.S.A. by NECT or which is not purchased in the U.S.A. from an authorized NECT dealer.

2. Damage, deterioration or malfunction resulting from:
   a) accident, misuse, abuse, neglect, impact, fire, liquid damage, lightning or other acts of nature, commercial or industrial use, unauthorized product modification or failure to follow instructions supplied with the product;
   b) repair or attempted repair by anyone not authorized by NECT;
   c) any shipment of the product (claims must be submitted to the carrier);
   d) removal or installation of the product;
   e) any other cause that does not relate to a product defect.

HOW TO OBTAIN WARRANTY SERVICE
For warranty information, call 1-800-366-0136
Monday-Friday 8:00 A.M. to 5:00 P.M. Central Time.

LIMITATION OF IMPLIED WARRANTIES
ALL IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED IN DURATION TO THE LENGTH OF THIS WARRANTY.

EXCLUSION OF DAMAGES
NECT'S LIABILITY FOR ANY DEFECTIVE PRODUCT IS LIMITED TO THE REPAIR OR REPLACEMENT OF THE PRODUCT AT OUR OPTION. NECT SHALL NOT BE LIABLE FOR:

1. Damage to other property caused by any defects in this product, damages based upon inconvenience, loss of use of the product, loss of time, commercial loss; or

2. Any other damages, whether incidental, consequential or otherwise.

SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR DO NOT ALLOW THE EXCLUSIONS OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND EXCLUSIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

HOW STATE LAW RELATES TO THE WARRANTY
This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

NEC Technologies, Inc.
1255 Michael Drive
Wood Dale, IL 60191-1094

Have you tried these other TurboChip™ game cards?

- Splatterhouse™
- Devil's Crush™
- Psychosis™
- Dragon's Curse™

NEC

NEC Technologies, Inc.
1255 Michael Drive
Wood Dale, IL 60191-1094

"TurboGrafx-16," "TurboPad" and "TurboChip" are trademarks of NEC Technologies, Inc.
"Bravoman" is a trademark of NAMCO Ltd.

©1990 NEC Technologies, Inc.
Printed in U.S.A.

TGM056099027M

BRAVOMAN
TURBO 16 GRAFX
NEC

Merci

... d'avoir fait l'achat de cette carte de jeu TurboChip de haut calibre, "Bravoman."

Avant d'utiliser votre nouvelle carte de jeu TurboChip, veuillez lire le présent guide d'utilisation attentivement. Familiarisez-vous avec les précautions à prendre et les règles d'utilisation de votre TurboGrafx-16 Entertainment SuperSystem, ainsi qu'avec l'utilisation correcte de cette carte de jeu TurboChip. Utilisez toujours votre TurboGrafx-16 SuperSystem et cette carte de jeu TurboChip conformément aux directives. Veuillez garder ce manuel dans un endroit sûr pour le consulter au besoin.

© 1988 1990 NAMCO Ltd.

TurboGrafx[MC]-16 Entertainment SuperSystem
Carte de jeu TurboChip[MC]

ATTENTION !

1 Assurez-vous de mettre l'appareil hors tension avant de changer de carte de jeu.
2 La carte de jeu est un dispositif de précision. On ne doit pas l'utiliser ou l'entreposer dans des conditions extrêmes de température ou d'humidité.
3 Évitez de plier les cartes de jeu TurboChip.
4 Ne touchez pas l'intérieur du logement des contacts et n'exposez pas le SuperSystem à l'eau, etc. On risquerait ainsi d'endommager l'unité.
5 N'essuyez pas le SuperSystem ou les cartes de jeu TurboChip avec des liquides volatils tels que du solvant à peinture ou de la benzine.

Les cartes de jeu sont fabriquées spécialement pour être utilisées avec le TurboGrafx-16 Entertainment SuperSystem et ne peuvent fonctionner sur d'autres systèmes.

La duplication, la copie ou la location de ce logiciel sont strictement interdites.

Bravoman à la rescousse!

Le Dr Bomb, un savant détraqué, et son armée maléfique se sont emparés du paisible village de Nitta dans le but de conquérir le monde entier!

Une créature de la planète Alpha a transformé "Arnold", l'homme ordinaire que vous étiez, en "Bravoman", l'ultra superhéros : vous seul faites dorénavant obstacle à ces vilains! Vous vous arrêterez que lorsque vous aurez défait le Dr Bomb et son armée maléfique et ramené la paix dans le monde.

Allez, Bravoman! Combats tes ennemis au village, dans l'eau et dans les mystérieuses maisons Ninja. Voici le défi de ta vie!

Objet du jeu

Vous contrôlez Bravoman dans son combat de 22 étapes sous l'eau et à ciel ouvert, alors qu'il tente de défaire l'armée maléfique du Dr Bomb et de ramener la paix au village de Nitta et à la terre entière. À chaque étape, n'oubliez pas que des amis et des surcroîts de puissance pourraient apparaître. Essayez également de marquer le plus grand nombre de points possible en cours de route. Mais méfiez-vous : votre ennemi juré, le Dr Bomb, vous attend aux dernières étapes de la partie!

Remarque : Un seul joueur peut jouer à Bravoman.

Insertion de la carte de jeu TurboChip

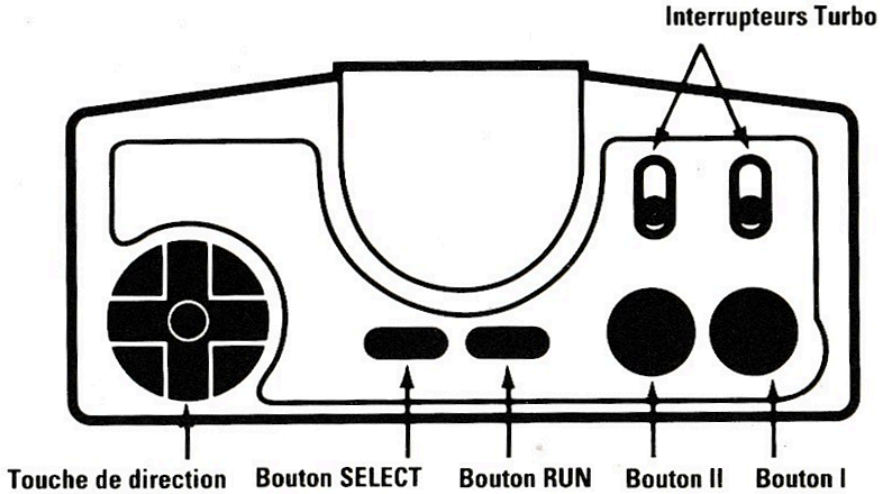
1. Sortez la carte de jeu TurboChip de son étui de plastique.
2. Le côté portant le titre étant orienté vers le haut, glissez délicatement l'extrémité qui porte les contacts de métal dans le port pour carte de jeu TurboChip jusqu'à ce que vous sentiez un "clic" ferme. (Ne pliez pas la carte de jeu et ne touchez pas aux parties métalliques car vous pourriez endommager le logiciel de jeu.)
3. Faites glisser l'interrupteur de l'unité TurboGrafx-16 en position de marche (si la carte de jeu n'est pas insérée correctement, il sera impossible de faire glisser l'interrupteur complètement vers la droite).
4. Le titre de la carte de jeu devrait apparaître à l'écran de votre téléviseur.

Début de la partie

Appuyez sur le bouton RUN lorsque l'écran-titre apparaît. La partie commencera. Bonne chance!

Contrôle des déplacements de Bravoman

Vous contrôlez les déplacements de Bravoman à l'aide de votre contrôleur TurboPad. Il est important d'apprendre à bien maîtriser le TurboPad si l'on veut vaincre le Dr Bomb et son armée maléfique. Le fonctionnement de base du TurboPad est décrit dans la présente page.



Touche de direction (contrôleur 8 directions)
Sur terre, appuyez sur la gauche et la droite pour déplacer Bravoman, et appuyez sur le bas pour le faire accroupir. Dans l'eau, vous pouvez le déplacer dans 8 directions.

Bouton SELECT
En cours de jeu, appuyez sur ce bouton tout en maintenant le bouton SELECT enfoncé pour ramener la partie à zéro.

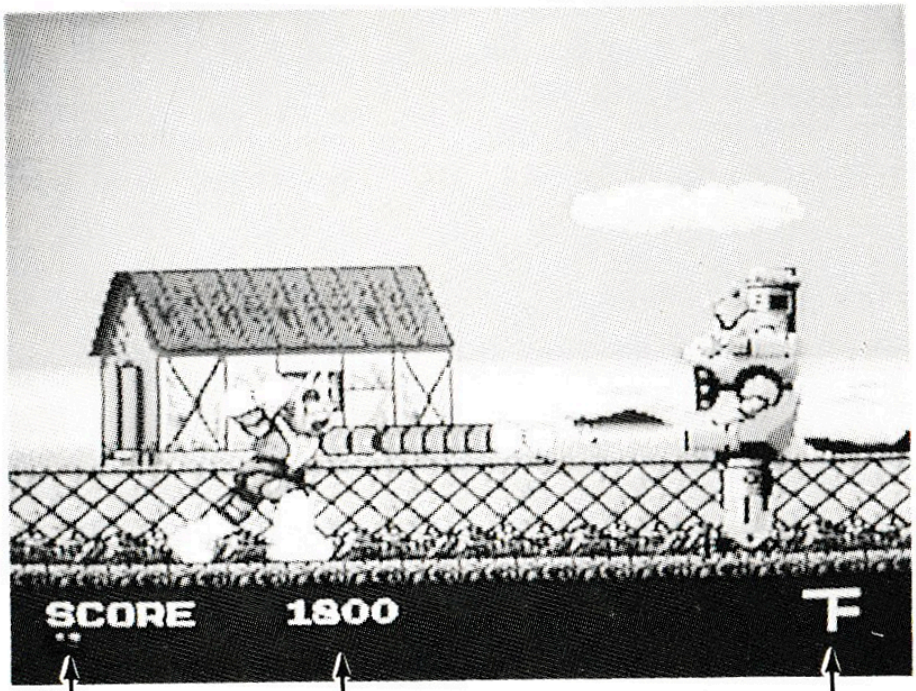
Bouton RUN
Lorsque l'écran-titre apparaît, appuyez sur ce bouton pour commencer la partie. En cours de jeu, maintenez enfoncé le bouton RUN puis appuyez sur le bouton SELECT pour ramener la partie à zéro.

Bouton II
Sur terre, appuyez sur ce bouton pour attaquer. Vous déterminez la portée de votre tir par le temps que vous maintenez ce bouton enfoncé. Dans l'eau, le bouton II lance un missile vers l'avant.

Bouton I
Sur terre, appuyez sur ce bouton pour sauter. Vous déterminez la hauteur de votre saut par le temps que vous maintenez ce bouton enfoncé. Dans l'eau, le bouton I lâche des grenades sous-marines.

Interrupteurs turbo
Positionnement recommandé :
Les deux interrupteurs devraient être en position abaissée (DOWN) sur terre et en position relevée (UP) dans l'eau.

Affichages à l'écran



Indicateur de vie **Pointage** **Pièces des grands symboles**

Collecte de symboles de chance et poursuite de la partie

Collecte de symboles de chance

Il arrive qu'un symbole de chance apparaisse lorsque vous défaites un ennemi. À mesure que vous accumulez ces petits symboles, deux grands symboles prennent forme au coin inférieur droit de l'écran. Lorsque ces deux grands symboles sont complets, Monsieur Loterie apparaît et vous donne un "article" qui vous aidera.

De plus, lorsque vous franchissez une étape sur terre, Monsieur Loterie restaure votre indicateur de vie. Le nombre de symboles de chance que vous avez accumulés détermine la quantité de vie qu'il rajoute à votre indicateur.

Pour poursuivre la partie

L'indicateur de vie de Bravoman diminue chaque fois qu'il encaisse un coup de l'ennemi. La partie prend fin quand l'indicateur tombe à zéro. Si vous désirez continuer à jouer, appuyez sur le bouton RUN lorsque l'écran "CONTINUE" apparaît. Cela vous permet de poursuivre votre partie depuis le début de la dernière étape où vous avez été défait. N'oubliez pas que vous pouvez poursuivre ainsi jusqu'à quatre fois, sauf si vous avez obtenu une vie supplémentaire (1 UP).

Différentes attaques sur terre et en mer

Dans l'eau, vous devenez une créature marine et vous attaquez à l'aide de torpilles et de grenades sous-marines. Vous devez viser juste si vous désirez progresser.

Sur terre, toutefois, vous pouvez choisir la manoeuvre qui vous convient le mieux. Vous pouvez, par exemple, attaquer à l'aide de coups de pied, de poing ou de tête. En outre, la combinaison de ces manoeuvres de base et de sauts ou d'autres manoeuvres vous offre une variété d'attaques. Voici une liste des principales techniques de combat sur terre.

Coup de poing
Appuyez sur le bouton II en position debout pour attaquer à l'aide de coups de poing.

Coup de tête
Appuyez sur le bouton II tout en maintenant la touche de direction ENFONCÉE pour attaquer à l'aide d'un coup de tête.

Coup de pied
Appuyez sur le bouton I et maintenez-le enfoncé puis appuyez sur le bouton II pour donner un coup de pied à la volée. Pour attaquer en diagonale ascendante, appuyez sur le haut de la touche de direction et maintenez-le enfoncé puis appuyez sur le bouton II.

Saut
Appuyez sur le bouton I et maintenez-le enfoncé, puis appuyez sur le bouton II à plusieurs reprises pour obtenir un saut plus élevé.

Rampement
Appuyez sur le BAS de la touche de direction pour ramper au sol.

"Articles"

Vous pouvez obtenir des "articles" de Monsieur Loterie en accumulant des symboles "de chance". Il est également possible de trouver certains articles lors de certaines étapes de la partie, alors soyez vigilant!

Boisson
Vous rend temporairement invincible.

Sushi
Augmente votre indicateur de vie de 10 unités.

Ramen (bol de nouilles)
Augmente votre indicateur de vie de 4 unités.

Onigiri (riz enroulé d'algue)
Augmente votre indicateur de vie de 1 unité.

Poing perçant
Augmente votre puissance d'attaque pour environ 30 secondes.

Balles-vagues
Vous permet de tirer 10 balles-vagues.

Déception
Vous laisse tomber. N'augmente que très légèrement votre pointage.

1 Vie
Augmente d'une unité le nombre de fois que vous pouvez prolonger ("CONTINUE") le jeu une fois la partie terminée ("GAME OVER").

Train grande vitesse
Vous amène sans détour à la fin de l'étape que vous jouez.

Personnages que vous rencontrerez en cours de route

Arnold (Bravoman)
Sous son allure de bon père de famille se cache le vrai Bravoman.

Alpha Man
L'homme de l'espace qui a donné à Arnold le pouvoir de se transformer en Bravoman.

Dr Bomb
Un scientifique dangereux qui brûle d'envie de s'emparer de la terre entière.

L'armée maléfique du Dr Bomb
Ces serviteurs du mal tenteront à tout prix de détruire Bravoman!

Double de Bravoman
Un dur à cuire! Se pourrait-il que cet ennemi soit en fait un allié?

Monsieur Loterie
Un ami qui vous donne plusieurs "articles".

Princesse Waya
Possède de dangereux tours dans son sac.

Double ophidien
Ses serpents ont du mordant!

Zortan
Lorsqu'il est dans les parages, prenez garde que le ciel ne vous tombe sur la tête!

Conseils pratiques

Assurez-vous que vos interrupteurs turbo sont en position abaissée lorsque vous êtes sur terre, ceci afin de pouvoir sauter et donner des coups de pied d'une distance éloignée. Cependant, lorsque vous êtes sous l'eau, mettez-les en position relevée pour pouvoir rapidement lancer des torpilles et des grenades sous-marines.

Si vous rencontrez Alpha Man en cours de jeu, prenez garde de ne pas l'attaquer! Il est votre allié et désire vous donner des conseils sur la manière de réussir le jeu.

Détruisez toutes les créatures ennemies que vous voyez. Si vous en évitez, vous risquez de manquer des symboles de chance!

Bravoman peut marcher sur certains nuages lors des premières étapes. Ne ratez pas cette occasion, car elle peut vous procurer des articles utiles.

Le coup de pied Bravo en diagonale ascendante peut s'avérer l'un de vos atouts les plus précieux. N'hésitez pas à vous en servir contre les ennemis volants.

NEC Canada, Inc. Garantie limitée de la carte de jeu TurboChip[MC]

GARANTIE LIMITÉE
NEC Canada, Inc. (ci-après, NEC) garantit ce produit contre tout défaut de matériel et de fabrication, aux conditions suivantes :

DURÉE DE LA GARANTIE
Le produit est garanti pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date du premier achat au détail.

PROTECTION
L'exécution de la garantie ne peut être exigée que par le premier acheteur au détail. On devrait conserver la preuve d'achat du produit dans l'éventualité d'une réclamation au titre de la garantie.

COUVERTURES ET EXCLUSIONS
La présente garantie couvre tous les défauts de matériel ou de fabrication du produit, à l'exclusion des éléments suivants :

1. Tout produit qui n'est pas distribué au Canada par NEC ou qui n'est pas acheté au Canada chez un revendeur NEC agréé.
2. Les dommages, la détérioration ou la défectuosité résultant :
   a) d'un accident, d'une mauvaise utilisation, d'un abus, d'une négligence, d'un choc, d'un incendie, d'un liquide, de la foudre ou d'un autre phénomène naturel, de l'utilisation commerciale ou industrielle, de la modification non autorisée du produit ou du défaut d'observer les directives fournies avec le produit;
   b) d'une réparation ou d'une tentative de réparation par une personne non agréée par NEC;
   c) du transport du produit (les réclamations doivent être adressées au transporteur);
   d) de l'enlèvement ou de l'installation du produit;
   e) de toute autre cause non reliée à un défaut du produit.

SERVICE EN VERTU DE LA GARANTIE
Pour obtenir des renseignements ou de l'aide, composez le 1-800-263-5990 du lundi au vendredi entre 9h00 et 17h00, heure de l'Est.

LIMITATION DES GARANTIES IMPLICITES
LA DURÉE DES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITÉ DU PRODUIT OU D'APTITUDE À UNE FIN PARTICULIÈRE, EST LIMITÉE À LA DURÉE DE LA PRÉSENTE GARANTIE.

EXCLUSION DES DOMMAGES
LA RESPONSABILITÉ DE NEC À L'ÉGARD D'UN PRODUIT DÉFECTUEUX SE LIMITE À LA RÉPARATION OU AU REMPLACEMENT DU PRODUIT, AU CHOIX DE LA COMPAGNIE. NEC N'EST PAS RESPONSABLE POUR :

1. les dommages à d'autres biens dûs à une défectuosité du présent produit, les dommages attribuables à un inconvénient, à une perte d'usage du produit, à une perte de temps ou à une perte commerciale;
2. les autres dommages, qu'ils soient accidentels, indirects ou autres.

Avez-vous essayé ces autres cartes de jeu TurboChip[MC]?

- Splatterhouse[MC]
- Devil's Crush[MC]
- Psychosis[MC]
- Dragon's Curse[MC]

NEC

NEC Canada, Inc.
6711 Mississauga Road
Mississauga (Ontario)
L5N 2W3

"TurboGrafx-16", "TurboPad" et "TurboChip" sont des marques de commerce de NEC Technologies, Inc.
"Bravoman" est une marque de commerce de NAMCO Ltd.

© 1990 NEC Technologies, Inc.
Imprimé aux É.-U.

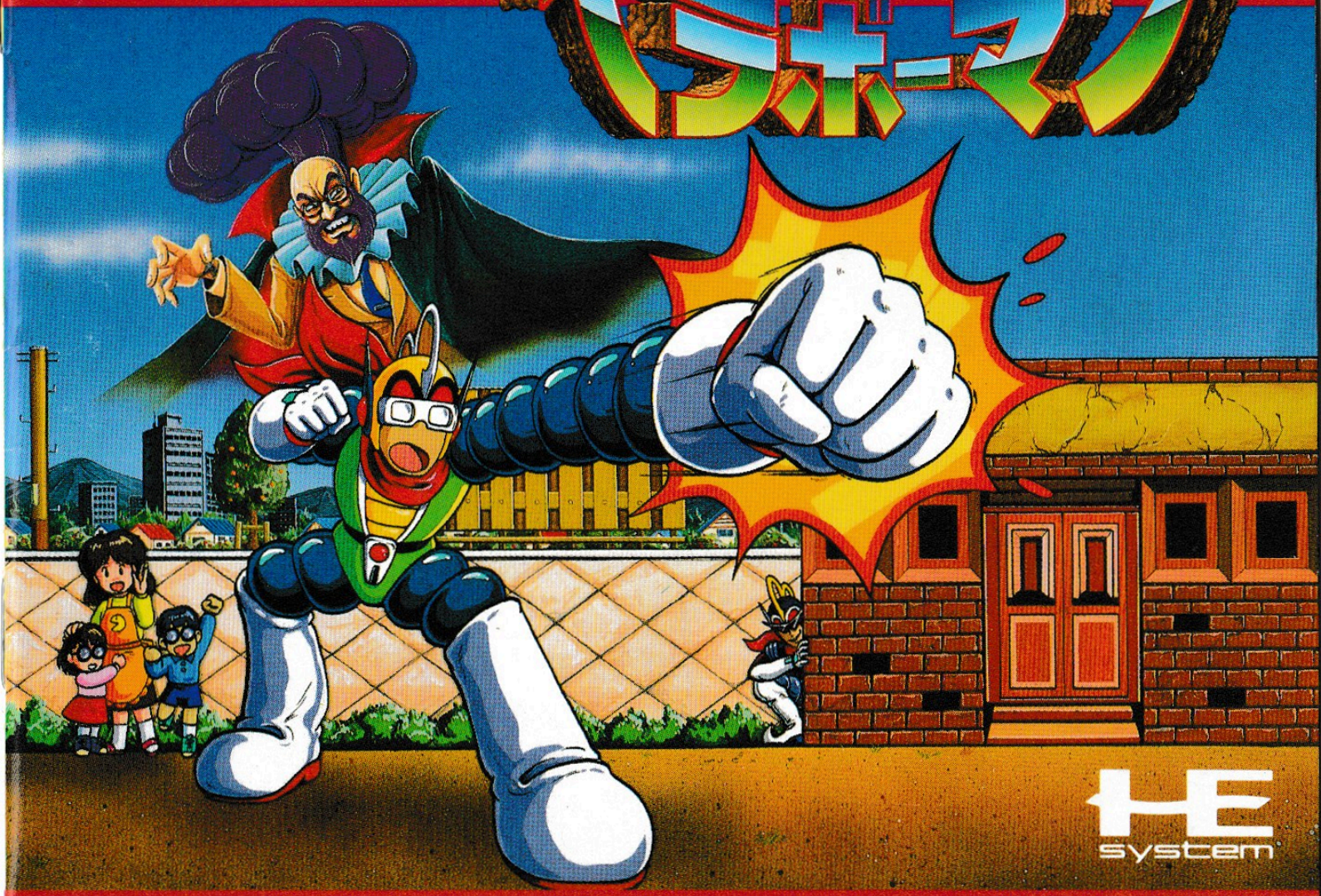
TGM056099027M

PC Engine

namcot

ちょうぜつりんじん

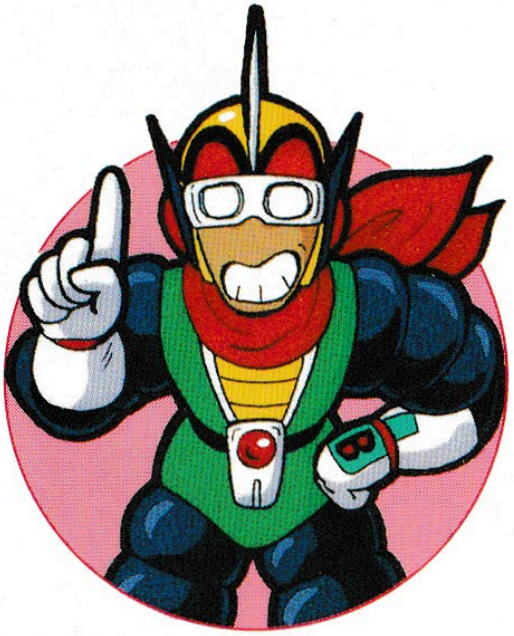
超絶倫人ベラボーマン



HE system

© 1988 1990 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

HuCARD



このたびは、ナムコットのＰＣエンジン用ロムカード「超絶倫人ベラボーマン」をお求めいただきまして、まことにありがとうございます。

プレイする前に、この取扱説明書をお読みいただきますと、よりいっそう楽しく遊ぶことができます。

使用上の注意

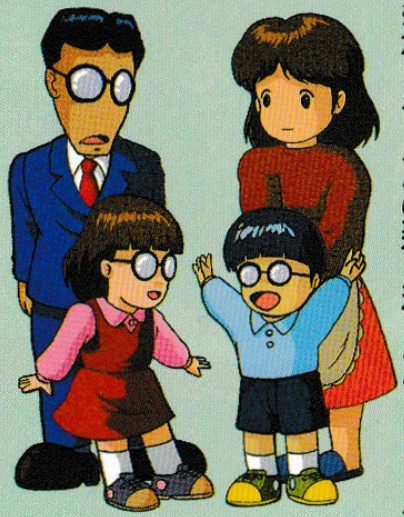
- カードを交換するときは、必ず電源を切ってから行って下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けて下さい。またカードを無理に折り曲げたりしないで下さい。
- 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないで下さい。故障の原因となります。
- 端子部がもし汚れたときは、やわらかいガーゼ、またはエチルアルコール（消毒用アルコール）を染みこませたガーゼで軽くふいて下さい。

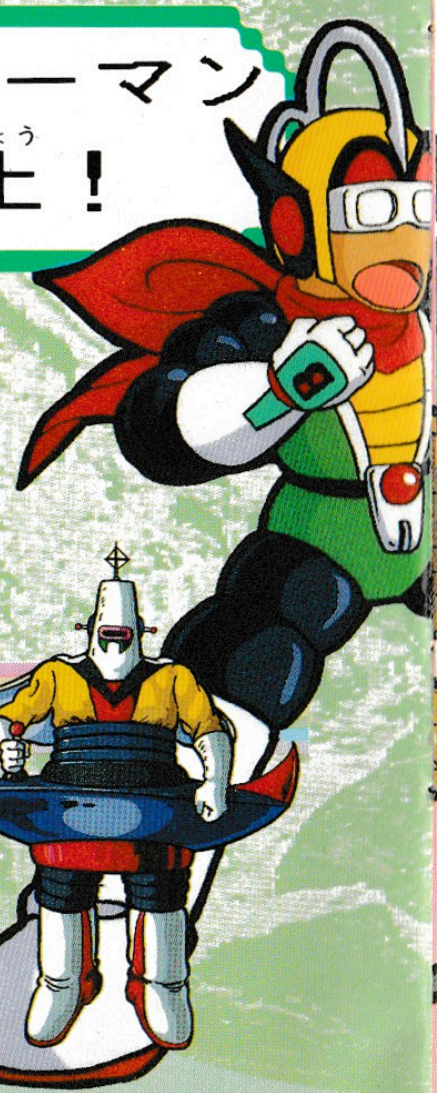
超絶倫人
ベラボーマン
地球の平和を守る愛と正義の使者!!

1 ストーリー

平和な町を襲う突然の恐怖！

今から30年ほど前、キミ達のお父さんがまだ子供だったころ。地球に恐るべき魔の手が迫っていた。平和な町新田4丁目になんと悪の科学者、爆田博士が現れたのだ！　あやうし！　新田4丁目。そのとき1人の男が立ち上がった。いったい彼は？





ベラボーマン、ついに登場！

その男の名はナカムラ、いや、ベラボーマン。アルファ遊星人によって正義の使者に大変身した男。彼は地球征服を企む爆田博士の悪の軍団に、敢然と立ち向かっていったのである。

ドハハハハ 世界征服じゃ

戦え、ベラボーマン！

あるときはご町内、またあるときは水中、はたまた謎の忍者屋敷と、ベラボーマンと爆田博士の戦いはてしなく続く。

がんばれベラボーマン。爆田博士を倒し、新田4丁目と地球の平和を守るんだ！

ないよう

2 ゲーム内容

●キミはベラボーマンを操作して、爆田博士の悪の軍団と戦って下さい。最後のステージには宿敵、爆田博士が待ち受けています。

地上と水中、攻撃方法が変わってくるぞ

地上ステージではキック、パンチ、頭突きを使って攻撃します。ジャンプなどと組み合わせていろいろな攻撃ができます。

水中ステージではシーベラボーに変身、ミサイルと爆雷で攻撃します。シューティング感覚で進みましょう。

またパッドの使い方も変わるので、P6～7で確認して下さい。

心強い味方、アルファ遊星人

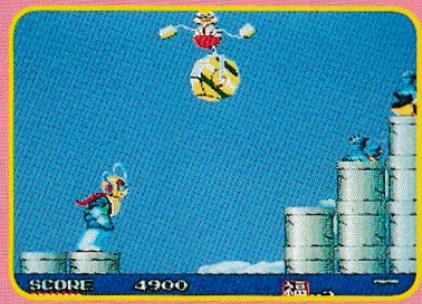
ステージの途中でアルファ遊星人に出会ったら、間違えて攻撃しないように。彼はクリアのヒントを教えてくれる味方なのです。

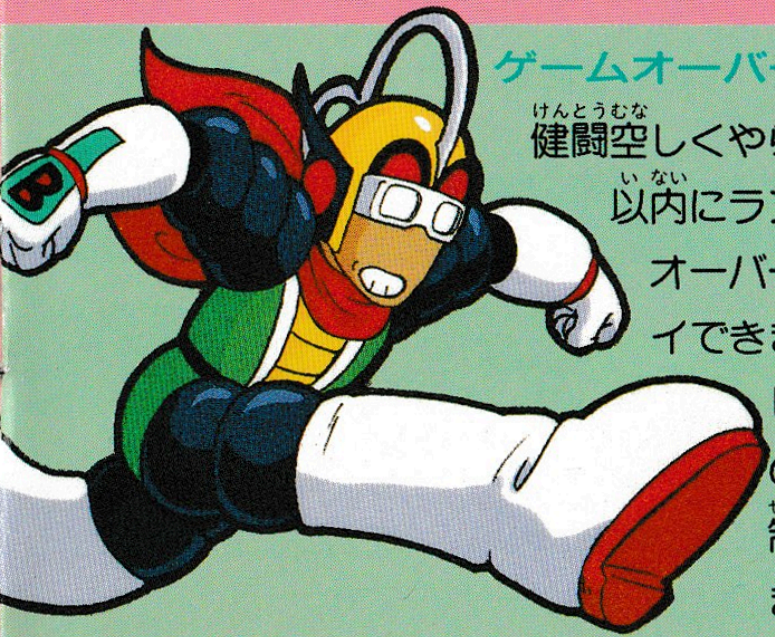
すす　　あく　ぐんだん　う　くだ

進めベラボーマン、悪の軍団を撃ち砕け！

福マークを集めよう

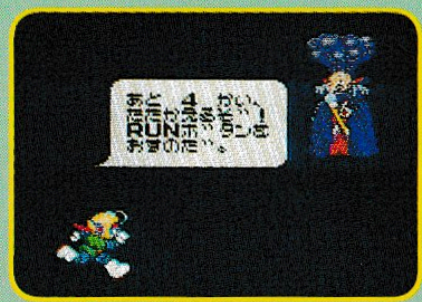
敵を倒すと福マークが出ることがあります。それを10個集めると福引男が現れて、お助けアイテムをくれるのです。また福引男は地上ステージをクリアすると、集めた福マークの数に応じて体力を回復してくれます。





ゲームオーバーになったときは？

健闘空しくやられてしまったら、右の画面で10秒以内にランスイッチを押して下さい。ゲームオーバーになったステージの最初からプレイできます。ただし再プレイの回数には制限があります。



3 基本操作

●ベラボーマンの操作はパッドで行います。地上ステージと水中ステージではパッドの使い方が変わりますから注意して下さい。リセットはランスイッチとセレクトスイッチを同時に押します。

パッドの使い方

方向キー

地上では左右で主人公の移動。下にいれるとしゃがみます。水中では8方向に移動。

セレクトスイッチ

ランスイッチ

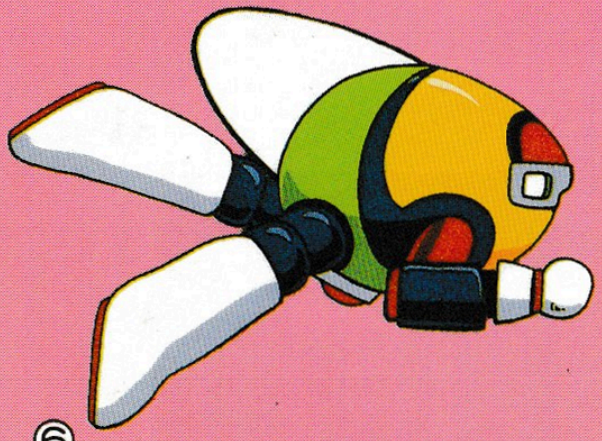
ゲームのスタートとポーズ。

画面表示

ライフゲージ

ベラボーマンの体力を表します。敵の攻撃を受けると減少し、ゲージがなくなるとゲームオーバーです。

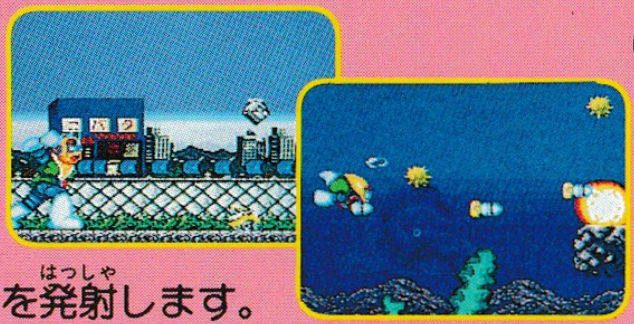
得点

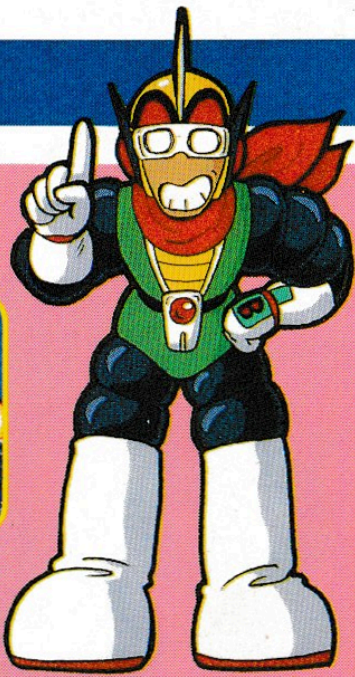


コントロール法をマスターしよう

スイッチII

地上では攻撃。押している時間によって届く距離が変わります。
水中では前方にミサイルを発射します。





スイッチI

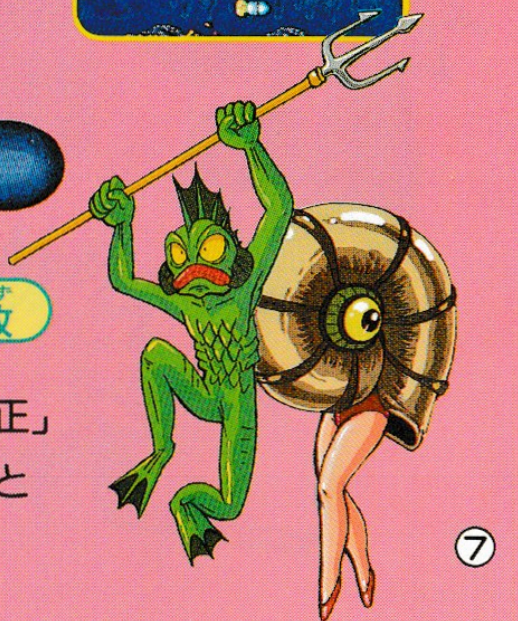
地上ではジャンプ。
押している時間によって高さが変わります。
水中では爆雷の投下に使います。

福x1 正正

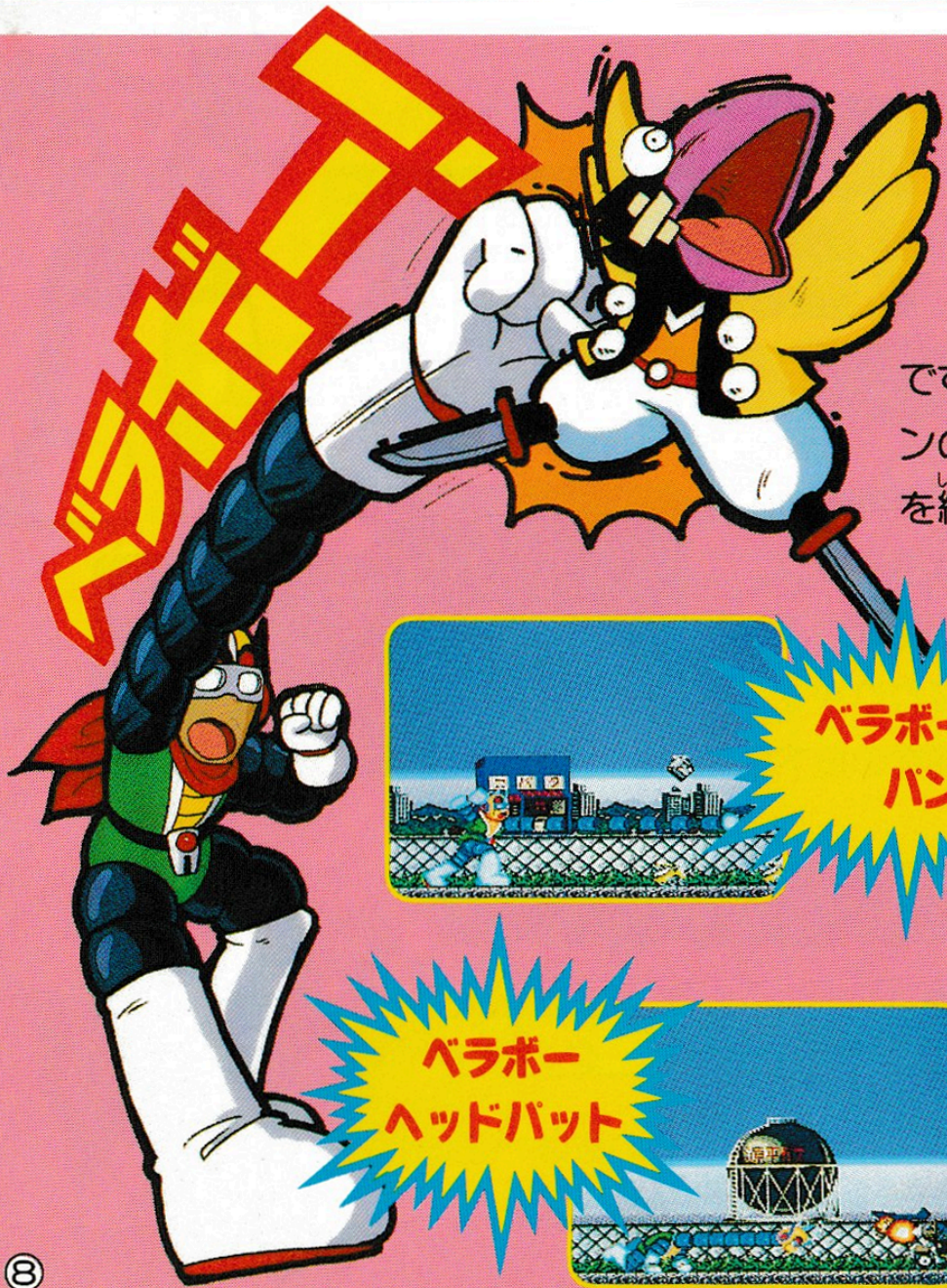
取った福マークの数

福の数

取った福マークの数は「正」で表されます。10個たまると福×1と表示されます。



4 ベラボーテクニック

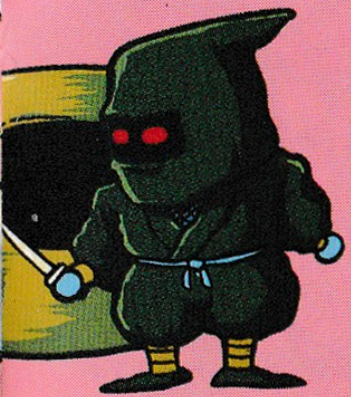


●地上ステージでは、方向キーとスイッチの組み合わせで、いろいろなアクションが可能です。ここではベラボーマンのオリジナルテクニックを紹介しましょう。

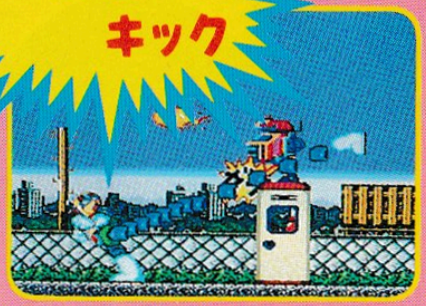
立った姿勢でスイッチIIを押すとパンチ攻撃をします。

方向キーの下を押しながらスイッチIIを押すと頭突きをします。

ベラボー！

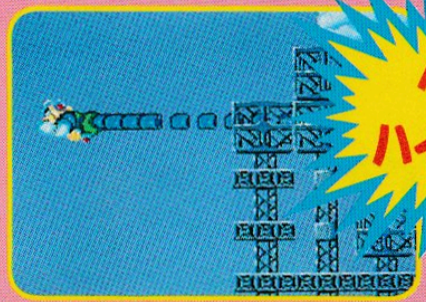


ベラボーキック



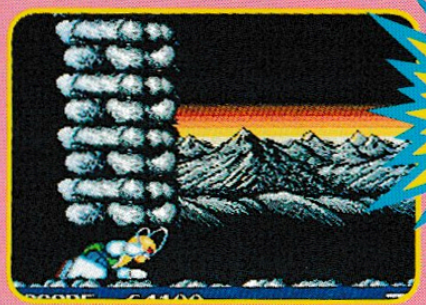
スイッチⅠを押したままスイッチⅡを押すとジャンプしながらキックします。また方向キーを上に入れたままスイッチⅡを押すと斜め上に攻撃できます。

ベラボーハイジャンプ



スイッチⅠを押したままスイッチⅡを連打すると、より高くジャンプすることができます。

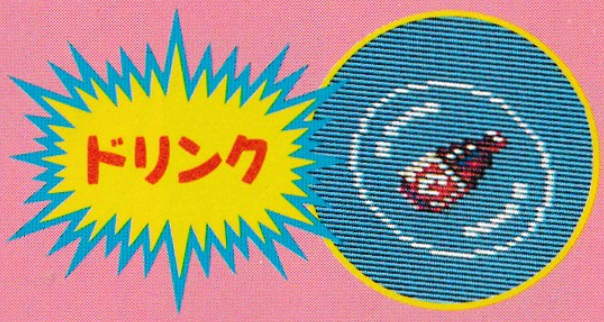
ベラボーハイハイ



方向キーを斜め下に入れるとハイハイしながら進めます。

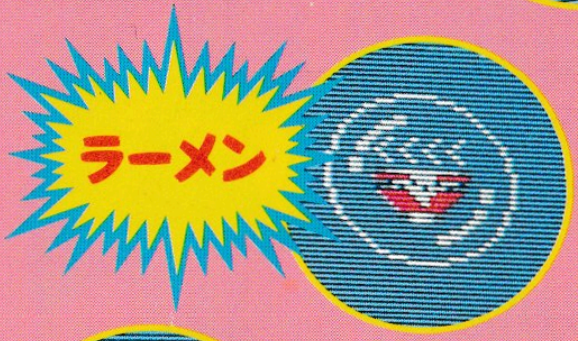
5 アイテム

●アイテムは福を集めると福引男からもらえますが、何が出るかはお楽しみ。またステージ途中で見つかることもあるので捜してみましょう。

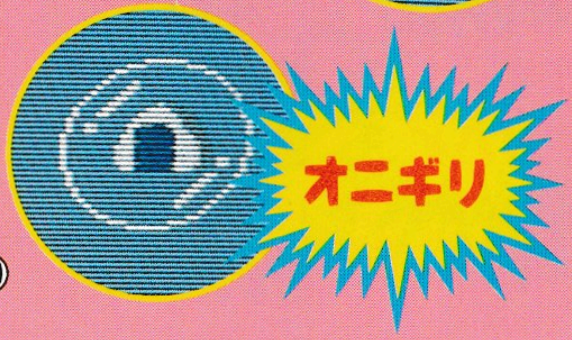


一定時間無敵。

ライフゲージが10マス回復。

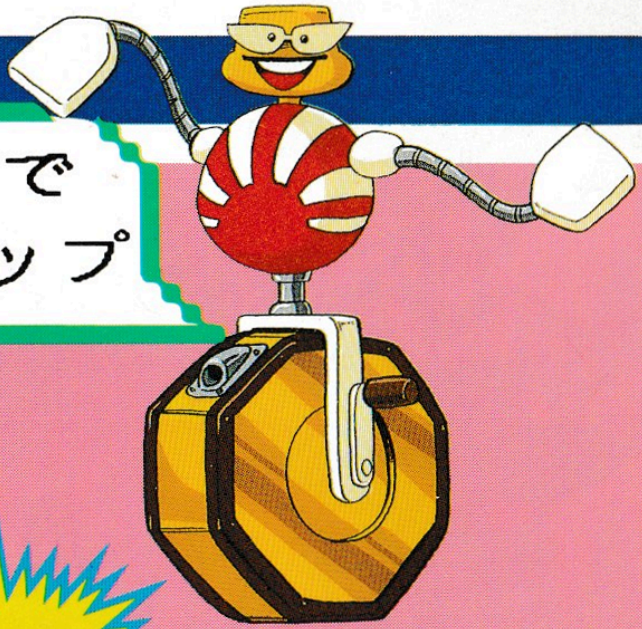


ライフゲージが4マス回復。



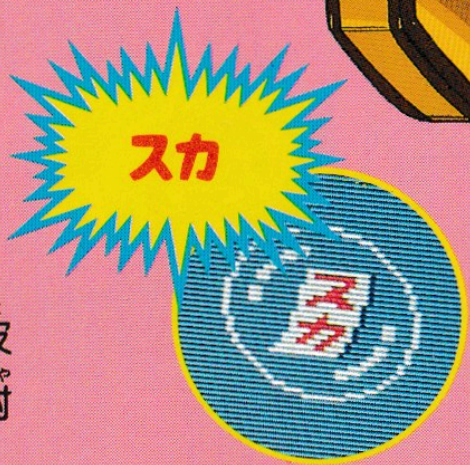
ライフゲージが1マス回復。

アイテムで パワーアップ



約30秒間、攻撃力アップ。

10発の波動弾を発射できます。

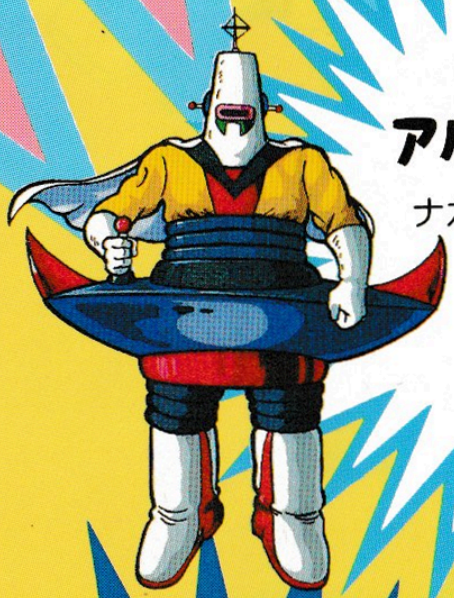


はずれ。ちょっとだけ得点になります。

ゲームオーバー後に再プレイできる回数が増えます。

そのステージのゴール地点まで一気にワープします。

6 キャラクター紹介（しょうかい）



アルファ遊星人（ゆうせいじん）

ナカムラに変身能力（へんしんのうりょく）を与（あた）えた宇宙人（うちゅうじん）。

ベラボーマン（ナカムラ）

普段（ふだん）は妻子（さいし）を愛（あい）する平凡（へい ぼん）なサラリーマン。しかしその実体（じったい）は、超絶倫人（ちょうぜつりんじん）ベラボーマンなのだ。

ブラックベラボーマン

強（つよ）い！　はたして敵（てき）か味方（みかた）か？

福引男（ふくびきおとこ）

アイテムをくれる数少（かずすく）ない味方（みかた）の１人（ひとり）。

わや姫
爆田博士
世界征服の野望に燃える、アブナイ科学者。
爆田博士の悪の軍団
ツインスキュレーン
ゾルタン

「遊び」をクリエイトする

株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

㈱ナムコ・サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

●本商品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。